

**HUBUNGAN *SCREEN TIME* DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
USIA SEKOLAH DI SD NEGERI
WONOSARI BARU
GUNUNGKIDUL**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh:
INGE VELYSTA RESLY
1710201272

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIAH
YOGYAKARTA
2018**

**HUBUNGAN *SCREEN TIME* DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
USIA SEKOLAH DI SD NEGERI
WONOSARI BARU
GUNUNGKIDUL**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar

Sarjana Keperawatan

Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan

di Universitas 'Aisyiyah

Yogyakarta



Disusun Oleh:
INGE VELYSTA RESLY
1710201272

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN *SCREEN TIME* DENGAN
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
USIA SEKOLAH DI SD NEGERI
WONOSARI BARU
GUNUNGKIDUL**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Oleh:
INGE VELYSTA RESLY
1710201272

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Diterima Sebagai Syarat
Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Pada tanggal:
14 November 2018

Pembimbing

Istinengtiyas Tirta Suminar, M.Kep.

HUBUNGAN *SCREEN TIME* DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI WONOSARI BARU GUNUNGKIDUL¹

Inge Velysta Resly², Istinengtiyas Tirta Suminar³

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak usia sekolah dapat disebut dengan usia berkelompok. Berkembangnya berbagai media elektronik, maka anak secara tidak langsung diperkenalkan pada pola hidup tidak aktif atau *screen time*. Kecenderungan *screen time* secara berlebihan akan mengganggu perkembangan sosial anak dan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, teman, maupun masyarakat.

Tujuan: Mengetahui hubungan *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul.

Metode Penelitian: Penelitian ini adalah *descriptive analytic* dengan menggunakan metode kuantitatif. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional*, serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Sampel menggunakan *random sampling* dan teknik *sampling* yang digunakan yaitu *simple random sampling* dengan jumlah sampel 185 responden. Analisis data yang digunakan adalah *Spearman Rank*.

Hasil: Sebagian besar durasi *screen time* kategori tinggi yaitu 68,1% dan perkembangan sosial baik yaitu 56,8%. Hasil analisis statistik uji *spearman rank* dengan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara *screen time* dengan perkembangan sosial. Keeratan hubungan lemah dengan nilai -0,230 berarti anak dengan *screen time* tinggi maka perkembangan sosial anak kurang.

Simpulan dan Saran: Ada hubungan *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Diharapkan orang tua dan pihak sekolah untuk memproteksi anak seperti membatasi waktu dalam anak melakukan aktivitas *screen time*.

Kata Kunci : Anak usia sekolah, perkembangan sosial, *screen time*
Daftar Pustaka : Buku 34 buah (1980-2017), 6 Jurnal, 5 Skripsi, 1 Tesis, 10 Internet

¹ Judul Skripsi

² Mahasiswa PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Dosen PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

THE CORRELATION BETWEEN SCREEN TIME AND SOCIAL DEVELOPMENT OF SCHOOL-AGE CHILDREN IN WONOSARI BARU ELEMENTARY SCHOOL GUNUNGKIDUL ¹

Inge Velysta Resly², Istinengtiyas Tirta Suminar³

ABSTRACT

Background: School-age children is an age group. The development of various electronic media indirectly introduce children to an inactive lifestyle or screen time. The tendency of excessive screen time will disrupt children's social development and make the children do not care about their environment within their family, friends and society.

Objective: The research aims to determine the correlation between screen time and social development of school-age children in Wonosari Baru Elementary School in Gunungkidul.

Research Methods: The study applied a descriptive analytic using quantitative methods. The study design employed a cross sectional approach, and used a questionnaire as an instrument. The samples were taken by random sampling, and the sampling technique used simple random sampling with 185 respondents. The data analysis used Spearman Rank.

Results: The analysis revealed that most of the sample had high time screen time duration (68.1%) and good social development (56.8%). The results of the statistical analysis of the Spearman rank test with a value of $p = 0.002$ ($p < 0.05$) indicated that there was a meaningful relationship between screen time and social development. The closeness of the weak relationship was -0.230 meant that children with high screen time had lack social development.

Conclusions and Suggestions: There was correlation between screen time and social development of school-age children in Wonosari Baru Elementary School in Gunungkidul. It is expected that parents and teachers at school protect the children by limiting the screen time activities.

Keyword : school-age children, social development, screen time

Bibliography : 34 books (1980-2017), 6 journals, 5 undergraduate theses, 1 post graduate thesis, 9 Internet sources

¹ The title of the thesis

² Student of Nursing School, Health Sciences Faculty, 'Aisyiyah University of Yogyakarta

³ Lecturer of Nursing School, Health Sciences Faculty, 'Aisyiyah University of Yogya

PENDAHULUAN

Masa usia sekolah merupakan usia pertengahan dimana salah satu masa pertumbuhan dan perkembangan yang dilalui setiap anak menjelang masa remaja. Periode usia tengah merupakan periode usia 6-12 tahun (Santrock, 2008). Anak usia sekolah dapat disebut dengan usia berkelompok.

Menurut Depkes RI (2010), profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik. Cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90%. Menurut Susanto (2012), perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain.

Seiring dengan berkembangnya berbagai media elektronik, maka anak secara tidak langsung diperkenalkan pada pola hidup tidak aktif. Salah satu bentuk perilaku inaktif adalah penggunaan *screen media (screen time)* seperti menonton televisi, bermain game, melihat video di ponsel dan membuka media sosial di gadget (Maharani, 2016). Menurut *American Academy of Pediatrics* anak usia 8-18 tahun menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam untuk *screen time* yang mempunyai dampak pada interaksi anak (Woods, 2014).

Perilaku anak dalam kegiatan *screen time* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari *screen time* adalah untuk memudahkan anak dalam mendapatkan informasi baru,

mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Selain itu, anak akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi yang ada di gadget atau televisi dilengkapi oleh audio-video yang menarik dan kemampuan berimajinasi anak semakin berkembang (Sari & Khotimah, 2016).

Kecenderungan *screen time* secara berlebihan akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, teman, maupun masyarakat (Desiningrum et al., 2017). Ketidakpedulian anak akan keadaan di sekitarnya dapat menjadikan anak dijauhi bahkan terasing di lingkungannya. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menjadikan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam dan menikmati di depan media elektronik. Lama kelain anak akan melupakan kesenangan bermain dengan teman sebaya maupun dengan keluarganya. Hal tersebut akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun tumbuh kembang anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar media elektronik akan membuat sosialisasi anak juga mengalami gangguan.

Upaya dalam menangani *screen time* adalah orang tua selalu waspada dan terlibat dalam mengasuh anak secara positif. Selain itu, orang tua harus mengikuti arus perkembangan zaman karena media elektronik sudah ada dan akan terus ada. Orang tua dapat mengajarkan anak bagaimana menggunakan media elektronik dengan cara yang benar untuk meningkatkan kesejahteraan sosial mereka dan untuk meningkatkan perilaku positif mereka (Priyatna, 2012).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti ingin meneliti hubungan *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru.

TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui hubungan *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *kuantitatif* dengan metode *descriptive analytic* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul yang berjumlah 303 anak. Sampel pada penelitian ini adalah *random sample*. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan cara undian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan tanggal 16 Juli 2018, sampel yang didapat pada penelitian adalah 185 responden. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Pada variabel *screen time* berisi durasi *screen time* dengan memilih salah satu jawaban dengan mengisi berapa jam anak melakukan *screen time* dalam sehari. Variabel perkembangan sosial berisi 17 item pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* (✓) dari pilihan yang sudah disediakan. Kuesioner perkembangan social telah di uji validitas dan reliabilitas dengan hasil *Alpha Cronbach* sebesar 0,797. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Spearman Rank's*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul.

1. Karakteristik Responden

a. Umur anak

Tabel 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak di SD Negeri Wonosari Baru

Umur	<i>f</i>	%
6 tahun	1	0,5
8 tahun	28	15,1
9 tahun	56	30,3
10 tahun	48	25,9
11 tahun	34	18,4
12 tahun	18	9,7
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa paling banyak berumur 9 tahun yaitu sebanyak 56 anak (30,3%).

b. Jenis kelamin

Tabel 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SD Negeri Wonosari Baru

Jenis Kelamin	<i>f</i>	%
Laki-laki	82	44,3
Perempuan	103	55,7
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 103 anak (55,7%).

c. Usia orang tua

Tabel 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua di SD Negeri Wonosari Baru

Usia	<i>f</i>	%
27-34 tahun	46	24,9
35-42 tahun	87	47,0
43-50 tahun	52	28,1
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar usia orang tua adalah berumur 35-42 tahun yaitu sebanyak 87 orang tua anak (47,0%).

d. Pendidikan orang tua

Tabel 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua di SD Negeri Wonosari Baru

Pendidikan	<i>f</i>	%
SMA/SMK	119	64,3
Perguruan Tinggi	66	35,7
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan terakhir orang tua adalah SMA/SMK yaitu sebanyak 119 orang tua anak (64,3%).

e. Tinggal bersama

Tabel 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Tinggal Bersama di SD Negeri Wonosari Baru

Tinggal	<i>f</i>	%
Ayah dan Ibu	168	90,8
Ayah	4	2,2
Ibu	13	7,0
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 5 menjelaskan

yaitu sebanyak 168 anak (90,8%).

2. Screen Time

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Screen Time di SD Negeri Wonosari Baru

Screen Time	<i>f</i>	%
Normal	59	31,9
Tinggi	126	68,1
Jumlah	185	100

Sumber: Data Primer (2018)

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar anak di SD Negeri Wonosari Baru memiliki kebiasaan screen time tinggi sebanyak 126 anak (68,1%).

3. Perkembangan Sosial

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial di SD

Perkembangan Sosial	<i>f</i>	%
Baik	80	43,2
Kurang	105	56,8
Jumlah	185	100

Negeri Wonosari Baru

Sumber: Data Primer (2018)

Berdasarkan tabel 7 dari hasil presentase sebagian besar anak di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 105 anak (56,8%).

4. Hubungan screen time dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul

Tabel 8 Tabulasi Silang Antara Screen Time dengan Perkembangan Sosial Anak Usia di SD Negeri Wonosari Baru

Screen Time	Perkembangan Sosial Anak						Correlati on Coefficie nt	P-Value
	Kurang		Baik		Total			
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
Normal	18	9,7	41	22,2	59	31,9	-0,230	0,002
Tinggi	67	36,2	59	31,9	126	68,1		
Total	85	45,9	100	54,1	185	100		

bahwa sebagian besar anak tinggal bersama ayah dan ibu

Sumber: Data Primer (2018)

Berdasarkan tabel 8 tabulasi silang antara screen time dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Gunungkidul menunjukkan anak dengan screen time tinggi dengan perkembangan sosial anak kurang yaitu 67 anak (36,2%). Anak dengan screen time normal memiliki perkembangan sosial baik adalah 41 Anak (22,2%).

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji *spearman rank* didapatkan nilai hitung -0,230 dan *asympt. Sig (2-tailed)* sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan ada hubungan bermakna secara statistik antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Keeratan hubungan sebesar -0,230 berarti hubungan antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul lemah.

PEMBAHASAN

1. Screen Time

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 185 responden memiliki rata-rata 3,8 jam/24 jam. Sebagian besar aktivitas *screen time* adalah 2 jam/24 jam sebanyak 46 anak (24,9%). Penelitian ini sejalan dengan rekomendasi waktu maksimum dari *The American Academy of Pediatrics* adalah 2 jam/sehari untuk anak dan remaja diatas 2 tahun untuk *screen based activity* (Kairupan, 2012).

Namun, disisi lain terdapat aktivitas *screen time* juga tinggi pada anak dengan mayoritas usia 9 hingga 11 tahun di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Aktivitas *screen time* lebih dari 2 jam/hari (3 jam-11 jam) 126 anak dari 185 anak (68%). Sesuai

dengan penelitian Rideout *et al.* (2010), rata-rata usia 8 hingga 18 tahun menghabiskan kurang lebih 7,5 jam di depan layar untuk hiburan setiap hari, 4,5 jam di antaranya dihabiskan untuk menonton TV. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, orang tua kurang dalam membatasi aktivitas *screen time* anak. Oleh sebab itu, didapatkan hasil *screen time* yang tinggi pada anak di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul.

Pendidikan terakhir orang tua berpengaruh pada pengetahuan orang tua tentang dampak dari *screen time*. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar pendidikan terakhir orang tua adalah SMA/SMK yaitu sebanyak 119 orang tua anak (64,3%). Pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pengetahuan orang tua tentang *screen time* bagi anak. Tujuan yang diinginkan orang tua memberikan *gadget* atau *screen time* kepada anak adalah mempermudah komunikasi, menjadi sarana informasi dan pengetahuan dengan menggunakan internet, membantu berinteraksi dengan teman atau keluarga dengan media sosial (Fahriantini, 2016 dalam Endri, 2017). Namun jika hal tersebut dilakukan berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua maka tetap memiliki dampak negatif yang sangat besar.

2. Perkembangan Sosial

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar anak di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul memiliki perkembangan sosial baik sebanyak 105 anak (58,6%). Sebagian besar umur anak adalah 9 tahun sebanyak 56 anak (30,3%). Menurut Andriana (2017), usia 8 hingga 9 tahun anak memiliki beberapa karakteristik

seperti mendramatisasi, mengembangkan kerendahan hati, lebih sopan, lebih cepat bersosialisasi, menyukai sistem penghargaan atau *reinforcement*, pergi keluar dengan bebas (sendiri atau dengan teman), menyukai kompetisi dan permainan. Oleh sebab itu, pada usia ini anak lebih cepat bersosialisasi menjadikan perkembangan sosial anak baik.

Mayoritas jenis kelamin pada anak di SD Negeri Wonosari Baru adalah perempuan dengan 103 anak (55,7%). Menurut Soemantri (2006) *insight social* adalah kemampuan untuk mengambil dan memahami arti situasi sosial dan orang-orang yang terlibat dalam situasi sosial tersebut. Kemampuan memperoleh *insight social* dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin dimana anak perempuan akan lebih cepat matang dibanding anak laki-laki. Oleh sebab itu, pada penelitian ini perkembangan sosial baik sebagian besar adalah perempuan.

Berdasarkan karakteristik orang tua, sebagian besar usia orang tua adalah berumur 35-42 tahun yaitu sebanyak 87 orang tua anak (47,0%) yaitu dewasa tengah. Berdasarkan penelitian Setyowati et al. (2017), karakteristik keluarga seperti pendapatan perkapita, usia orang tua, dan besar keluarga tidak memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Oleh sebab itu, tidak ada pengaruh usia orang tua terhadap perkembangan sosial anak di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul.

Sebagian besar pendidikan terakhir orang tua adalah SMA/SMK yaitu sebanyak 119 orang tua anak (64,3%). Pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pola asuh anak,

didukung oleh penelitian Kharmina (2011) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Jika pendidikan orang tua semakin tinggi maka pola asuh semakin baik.

3. Hubungan Screen Time dengan Perkembangan Sosial di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul

Hasil penelitian ini menunjukkan besarnya nilai *p value* 0,002 lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat hubungan antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Keeratan hubungan pada *screen time* dan perkembangan sosial adalah -0,230 berarti keeratan hubungan pada kedua variabel tersebut lemah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Santrock (1999), untuk mendorong perkembangan sosio-emosional anak perlunya mendorong interaksi teman sebaya, meningkatkan keterampilan sosial dan hubungan sosial positif di sekolah. Oleh sebab itu, variabel yang lain yang lebih kuat adalah interaksi teman sebaya, ketrampilan sosial dan sekolah.

Anak dengan aktivitas *screen time* tinggi dengan perkembangan sosial anak kurang yaitu 67 anak (36,2%). Hal ini sejalan dengan penelitian Gunawan (2017), sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari dan sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial dibawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%. Selain itu, karakteristik budaya mempengaruhi anak dalam mengembangkan

ketrampilan sosial seperti dalam hal menonton televisi yang akan mempengaruhi perilaku anak. Faktor bermain juga mempengaruhi perkembangan sosial seperti bermain *games* yaitu salah satu kegiatan dari *screen time* yang memiliki peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar. Dalam satu studi dinyatakan bahwa frekuensi terjadinya permainan *games* yang paling tinggi terjadi di antara usia 10-12 tahun (Santrock, 2007 dalam Soetjiningsih, 2012).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Durasi *screen time* pada siswa di SD Negeri Wonosari Baru sebagian besar tinggi 126 anak (68,1%).
2. Perkembangan sosial pada siswa di SD Negeri Wonosari Baru sebagian besar baik yaitu 105 anak (56,8%).
3. Terdapat hubungan antara *screen time* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah di SD Negeri Wonosari Baru ($p=0,002 < 0,05$).
4. Keeratan hubungan pada *screen time* dan perkembangan sosial adalah lemah dengan nilai - 0,230 berarti anak dengan *screen time* tinggi maka perkembangan sosial anak kurang.

SARAN

1. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat mengambil sikap terhadap *screen time* untuk memproteksi anak seperti membatasi waktu dalam anak melakukan aktivitas *screen time* dari gangguan perkembangan sosial.

2. Bagi Siswa SD Negeri Wonosari Baru

Penelitian ini diharapkan agar anak dapat mengurangi kebiasaan *screen time* karena berdampak buruk bagi perkembangan sosial.

3. Bagi Pihak SD Negeri Wonosari Baru

Memberikan informasi bermanfaat kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah, guru dan staf karyawan untuk memberikan penanganan *screen time* yang sesuai seperti membatasi akses dalam kegiatan *screen time* khususnya *gadget* di sekolah.

4. Penelitian Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dilakukan penelitian berbeda ditingkat perkembangan anak usia pra sekolah atau remaja dan mengkaji faktor-faktor lain yang mempengaruhi *screen time* atau perkembangan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Depkes RI, (2010). *Instrumen Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang anak*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y. & Siswati. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Endri, D. M. (2017). *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

- Fahriantini, E. (2016). *Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*. Skripsi. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Gunawan, M. A. A. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kairupan, T. (2012). *Hubungan Antara Aktivitas Fisik dan Screen Time dengan Status Gizi Pada Siswa-Siswa SMP Kristen Eben Haezar 2*. Tesis. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Kharmina, Niniek. (2011). *Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maharani, Dian. (2016). *Akibat "Screen Time" Berlebihan pada Anak*. [Online] Available at: <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/07/27/182737523/akibat.screen.time.berlebihan.pada.anak> [Accessed 15 March 2018].
- Priyatna, A. (2012). *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8 – to 18- years-olds*. Menlo Park: Kaiser Family Foundation.
- Santrock, J. W. (1999). *Life – span development*. Boston: McGraw HillCollage.
- _____. (2007). *Child Development*. 11th edition. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- _____. (2008). *Psikologi Pendidikan*. 2 ed. Jakarta: Kencana.
- Sari, N. & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 5. 182-186.
- Soemantri, Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Rafika Aditama.
- Soetjiningsih, C. H. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Woods, M. (2014). *Screen Time May Affect Social Interaction Skills in Children*. [Online] Available at: <http://www.allegiancehealth.org?wellness/article/907792> [Accessed 15 March 2018].